



XBOX 360

KINECT®



HARRY POTTER FOR KINECT software © 2012 Warner Bros. Entertainment Inc. Developed by Eurocom Developments Ltd.  
All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved.

 HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.

WB GAMES LOGO, WBIE LOGO, WB SHIELD:™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.  
(s12)

5000149382



# Harry Potter

POUR  
KINECT™

Démarrage

1

Déplacements de base

3



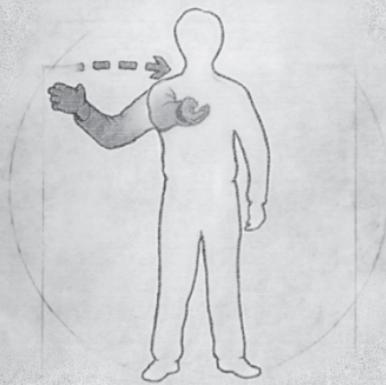
# Démarrage

## Sélection du mode gaucher ou droitier

À l'invite au début du jeu, lève ta main droite au-dessus de ta tête pour jouer en mode droitier ou lève ta main gauche pour jouer en mode gaucher. La main que tu lèves devient ta **main de baguette magique** (la main qui te servira à lancer des sorts et effectuer d'autres actions en jeu).

## Naviguer dans les menus

Pour naviguer dans les menus, utilise ta main droite et effectue des mouvements devant toi. Pour aller dans une autre direction, utilise ta main gauche.



Lève ta main droite au-dessus de ta tête pour sélectionner le menu ou l'option de menu à l'écran. Lève ta main gauche au-dessus de ta tête pour revenir au menu ou à l'option précédente.

**REMARQUE :** La main droite sert toujours à confirmer et la main gauche à revenir en arrière, quelle que soit la main de baguette magique.

## Sélection du mode de jeu

Une fois l'invitation à Poudlard reçue, tu peux choisir le mode Vidéo ou le mode Personnalisé.

**REMARQUE :** Dans les deux modes, tu commences en première année et tu débloques de nouveaux mini-jeux, défis et personnages spéciaux au fur et à mesure de ta progression.

### Mode Vidéo

Le mode Vidéo te permet de revivre les moments les plus importants des huit films Harry Potter en incarnant le personnage principal de chaque scène.

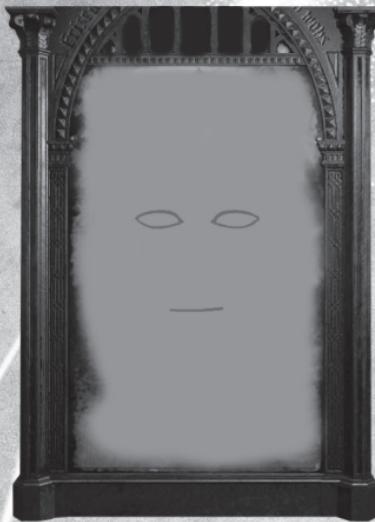
### Mode Personnalisé

Le mode Personnalisé te permet de créer ton propre avatar d'étudiant de Poudlard et de revivre les moments marquants en incarnant ton propre personnage.

#### *Création de ton avatar dans le mode Personnalisé*

Si tu choisis le mode Personnalisé, tu te rendras chez Madame Guipure. Là, la caméra Kinect prendra une photo de ton visage pour le faire apparaître sur ton personnage à l'écran.

À l'invite, place-toi en face de la caméra Kinect. En fonction de l'emplacement de ta Kinect, tu devras peut-être te baisser. Pour de meilleurs résultats, aligne tes yeux **et** ta bouche avec le modèle et place-toi en face de la caméra.



Si tu n'es pas satisfait du résultat, tu peux refaire ta photo autant de fois que tu veux.

## Déplacements de base

### Attraper un objet

Pour attrape un objet, maintiens ta main de baguette magique devant toi jusqu'à voir apparaître une main à l'écran qui suit tes mouvements. (Effectue de légers mouvements de bas en haut ou de gauche à droite pour la voir.)

Une fois la main à l'écran, déplace-la vers l'objet que tu veux attraper. Tu sais que tu as attrapé l'objet lorsque le cercle à l'écran est complet.



**REMARQUE :** Pour la plupart des jeux, utilise ton autre main et lève-la au-dessus de ta tête pour poser ou relâcher un objet.

## Lancement de sorts

### Changement du sort actif

Le nom du sort sélectionné, ou sort « actif », apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Pour modifier ton sort actif, prononce distinctement le nom du sort à lancer ou exécute la position des bras associée au sort dans le jeu Kinect (tu apprendras la position des bras associée au sort lors de son apprentissage). Pour prendre des leçons supplémentaires de lancement de sorts et t'entraîner à positionner tes bras, sélectionne « Sorts » sur le tableau noir).

**REMARQUE :** Dans certains jeux, tu ne pourras lancer qu'un seul sort. D'autres jeux te permettront de lancer différents sorts. C'est pourquoi il s'avère très utile d'apprendre plusieurs noms de sorts et les positions de bras associées pour changer rapidement de sort actif.

## Lanzar

Pour lancer ton sort actif, lève ta main de baguette magique puis ramène-la vers ton épaule (plie ton coude comme si tu te préparais à lancer une canne à pêche). Ensuite, dirige ton bras directement vers l'écran.



**REMARQUE :** Certains sorts nécessitent l'exécution de différents mouvements pour être lancés. Voir la section « Lancements spéciaux » ci-dessous.

## Viser

Une cible suivant tes mouvements apparaît à l'écran.

Utilise-la pour déterminer où lancer ton sort.

Vise vers la gauche avec ta main de baguette magique pour lancer ton sort à gauche ; vise à droite pour le lancer à droite.

## **Lancements spéciaux**

Deux sorts nécessitent d'effectuer des mouvements différents des sorts standard :

**Protego:** Permet d'invoquer un bouclier défensif. Positionne tes deux mains devant toi pour lancer le sort.

**Lumos Maxima:** Permet d'invoquer la lumière. Lève ta main autre que ta main de baguette magique au-dessus de ta tête.

## Esquiver

Pour esquiver les objets arrivant dans ta direction ou éviter les obstacles, saute, esquive ou fais un pas à gauche ou à droite. Le timing pour sauter ou esquiver nécessite de l'entraînement. Ne t'inquiète pas si tu n'y arrives pas dès le début. Continue à t'entraîner !

## Voler sur le manche à balai

Pour diriger le manche à balai, penche ton corps sur la gauche ou la droite. Penche-toi en utilisant tes hanches, c'est le plus efficace. Plus tu te penches, plus tu tournes rapidement.

**REMARQUE :** Lorsque tu es l'Attrapeur au Quidditch, reste le plus près possible de la ligne jaune laissée par le Vif d'or. Tu iras plus vite et tu pourras attraper le Vif plus rapidement.



## Balayage par traînée

Maintiens ta main de baguette magique devant toi jusqu'à voir la main à l'écran ou l'icône. Effectue de légers mouvements de bas en haut ou de gauche à droite pour la voir. Une fois à l'écran, déplace rapidement ta main dans n'importe quelle direction (si tu es trop lent, tu ne laisseras aucune traînée).

En fonction du jeu, utilise la traînée pour frapper les objets à l'écran ou dirige-la pour lancer certains sorts.

## Tourner

Dans certains jeux, les cibles seront omniprésentes. Pour tourner, penche-toi à gauche ou à droite. Plus tu te penches, plus tu tournes rapidement.

**REMARQUE :** Dans certains jeux, un indicateur semblable à un radar apparaît dans le coin inférieur droit de l'écran. Il indique la direction à prendre pour faire face à ton adversaire.

## Autres mouvements

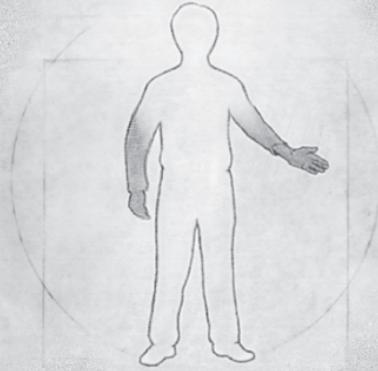
Beaucoup de jeux intègrent des mouvements ou gestes simples à effectuer en plus des mouvements décrits ci-dessus. Sois vigilant aux astuces pendant les écrans de chargement !





## Mettre en pause ou quitter le jeu

Pour mettre le jeu en pause, maintiens ton bras droit le long de ton corps et fais en sorte que ton bras gauche fasse un angle de 45 degrés vers le bas avec ton corps (le mouvement est le même que tu sois gaucher ou droitier).



Une fois dans le menu pause, utilise les mouvements de balayage pour faire défiler les options disponibles. Pour quitter un jeu, fais défiler les options du menu pause jusqu'à « Quitter » puis lève la main droite.

# Notes